

Déjate llevar por la histori(et)a. Tribulaciones de un dibujante de cómics

Pepo Pérez
Universidad de Málaga

Cuando empecé a publicar profesionalmente a finales de los años noventa del pasado siglo, quería dedicarme al ya antiguo oficio de hacer cómics. De cara a ese objetivo, dibujé cómics como *Sangre* (1999, con guión de Juan Carlos Cereza) para un gran editor como Planeta DeAgostini, que por entonces había creado una línea de *comic books* —el equivalente a nuestros tebeos, cuadernillos de cómic comercial— a imitación de los norteamericanos.

Acepté el encargo como tal, con la idea de aprender el oficio. *Sangre* era un comic book sobre una superheroína india. En esta etapa, una de mis principales influencias era David Mazzucchelli, que por entonces había fascinado a muchos dibujantes españoles. Pero no tenía claro aún qué tipo de cómics quería dibujar; todavía tenía que encontrar mi camino. En aquel entonces, ni siquiera era consciente de si tenía temas personales o discurso propio para expresar en mis cómics... aunque las tenía.

Durante estos años de formación también realicé diversas historietas cortas, como «Vuelvo hacia el hogar», para la

antología colectiva *Historia del Blues* (Undercómico, 2000), un relato breve sobre un músico bohemio de blues que regresa a su pueblo en la que deslicé elementos autobiográficos sobre mi vida. Pero aún se mantenían mis dudas sobre qué cómics quería hacer.

Puesto que el mercado del cómic español había quedado reducido enormemente en la década de los noventa, por entonces era muy difícil ganarse la vida haciendo cómics en España. Esa fue la razón por que durante un tiempo consideré la posibilidad de trabajar para editores norteamericanos, como otros dibujantes españoles ya estaban haciendo. Para ello dibujé algunas páginas de muestra dirigidas a las editoriales norteamericanas Marvel y DC, en las que intenté, como suele hacerse en esos casos, demostrar mi habilidad en dibujo y narración visual; les remití tanto lápices como páginas finales.

Lo intenté una sola vez, sin éxito, pero



no volví a insistir. Mis dudas persistían. No me veía realmente trabajando en una colección mensual con guiones asignados en los que no podría cambiar nada, solo aceptarlos tal como me llegasen, y dibujar personajes que yo no había creado.

Me sentía confuso, en una encrucijada. No sabía qué camino debía tomar. Quería dibujar cómics pero tenía que decidir qué tipo de cómics. ¿Quería ganarme la vida dibujando cómics que iban a pertenecer a una gran compañía? ¿O más bien dibujar los cómics que quería, con personajes creados por mí? En fin, tenía miedo de tomar una decisión equivocada.

Entonces llegó *El vecino*.

Superhéroes de barrio

A comienzos de los 2000 comencé a hablar con Santiago García, un amigo y guionista de Madrid que actualmente vive en Baltimore, sobre la posibilidad de colaborar en un cómic. Había conocido a Santiago pocos años antes en un festival de cómics; él por entonces dirigía una revista teórica sobre cómic llamada *U* que gozaba, merecidamente, de buena reputación. Pronto empecé a colaborar en dicha revista y trabamos amistad; hacia 2002 le comenté que me gustaría hacer un *slice of life* (el término equivalente al francés *tranches de vie*; historias mundanas sobre experiencias cotidianas), pero con superhéroes. Entonces Santiago me contó una vieja idea que tenía guardada en un cajón y que encajaba en ese concepto; a mí me pareció muy original y me comprometí a dibujar la historia si él se animaba a escribirla. De ahí surgió *El vecino*, una historia de cinco novelas gráficas de las que hemos publicado tres hasta el momento de la mano de Astiberri, una editorial nacional especializada en novela gráfica, el cómic artístico dirigido a adultos que se hace en nuestros días.

El vecino cuenta la historia de dos vecinos en una ciudad no identificada que podría ser Madrid o Málaga, mi ciudad natal; en realidad viene a ser una mezcla sublimada de ambas. *El vecino* trata básicamente de la vida cotidiana, la amistad y las relaciones sentimentales, con la particularidad de que uno de los protagonistas, Javier, resulta ser el superhéroe de la ciudad, Titán. Pero siempre que Titán se marcha a hacer su «trabajo de superhéroe», sus hazañas quedan fuera de la vista para el lector, un dogma creativo que nos planteamos desde

el principio para *El vecino*. De este modo, el elemento fantástico, superheroico, es sólo un marco mítico que funciona como contrapunto a la historia cotidiana, el verdadero centro narrativo de esta obra. En este sentido, el primer volumen de *El vecino* (Astiberri, 2004) es básicamente una comedia de situación regada con algunos momentos melancólicos. José Ramón, el otro protagonista, es un chico de pueblo que ha venido a la gran ciudad a estudiar para hacer oposiciones y ser funcionario, lo que de momento parece ser su máxima aspiración. En la tercera página de *El vecino 1*, José Ramón descubre que su vecino de al lado, que hace ruidos extraños al llegar tarde por la noche, es el superhéroe de la ciudad. Entre ambos surgirá una complicada amistad.



La ansiedad de las influencias

Creo que la mejor manera de combatir esa ansiedad de la que habló Harold Bloom¹ es reconocer abiertamente tus referentes y rendirles homenaje sin ocultarlos. En este sentido, uno de los cómics más importantes que ha inspirado *El vecino* es el *Spiderman* de los años sesenta y setenta, un cómic que marcó nuestra infancia y que fue realizado por autores como Stan Lee, Steve Ditko, John Romita, Gerry Conway o Gil Kane. Las tribulaciones de Peter Parker/Spiderman y el conflicto entre su vida



personal y sus deberes como héroe es un tema que resuena a lo largo de *El vecino*, aunque con un tono y situaciones diferentes; nuestro Javier también tiene una personalidad distinta a Peter Parker. Es curioso cómo algunas obras marcan tanto tu bagaje cultural, incluso de manera inconsciente. No hace mucho descubrimos algunas viñetas de *El vecino* que remitían directamente al Spiderman de los setenta, a pesar de que yo no las había dibujado mirando esos viejos tebeos, que de niño sí releí infinitas veces. Pero sólo descubrimos esas similitudes a posteriori.

Otra influencia fue *Monsieur Jean* (1990-2005), una serie de álbumes que los historietistas franceses Dupuy y Berberian habían desarrollado en aquellos años. Por aquel entonces, *Monsieur Jean* representaba una cierta novedad en el mercado del cómic europeo. Era una historia que no trataba de aventuras o fantasía, como era tradicional en la *bande dessinée* francobelga, sino que se centraba en las «aventuras» cotidianas de un escritor treintañero. Era un cómic de costumbrismo humorístico, escrito con un tono sentimental, que nos inspiró para el primer volumen de *El vecino*.

Por su parte, la serie televisiva *Seinfeld* (1989-1998), «la mejor de la historia de la televisión» según Santiago García, también fue una poderosa fuente de inspiración. Este tipo de comedia de situación centrada en la «nada» cotidiana con personajes de inclinaciones, digamos, peculiares inspiró asimismo cierto tono en *El vecino*. Otra influencia crucial ha sido *Love and Rockets* (1980-presente) la veterana serie de cómics que aún siguen realizando los hermanos californianos Jaime y Beto Hernandez. Particularmente el trabajo de Jaime en su saga *Locas*, una versión muy personal del costumbrismo urbano, sublimado a través de una visión pop que en ocasiones incluye elementos fantásticos y que podríamos definir como «realismo mágico urbano». Elementos fantásticos que, por contraste, subrayan el material costumbrista con una poesía especial. Como añadido a todo lo anterior, *El vecino* explora también los posibles significados sociales e ideológicos de los clichés de superhéroes, un género que nos ha fascinado desde la infancia.

Diseñando personajes

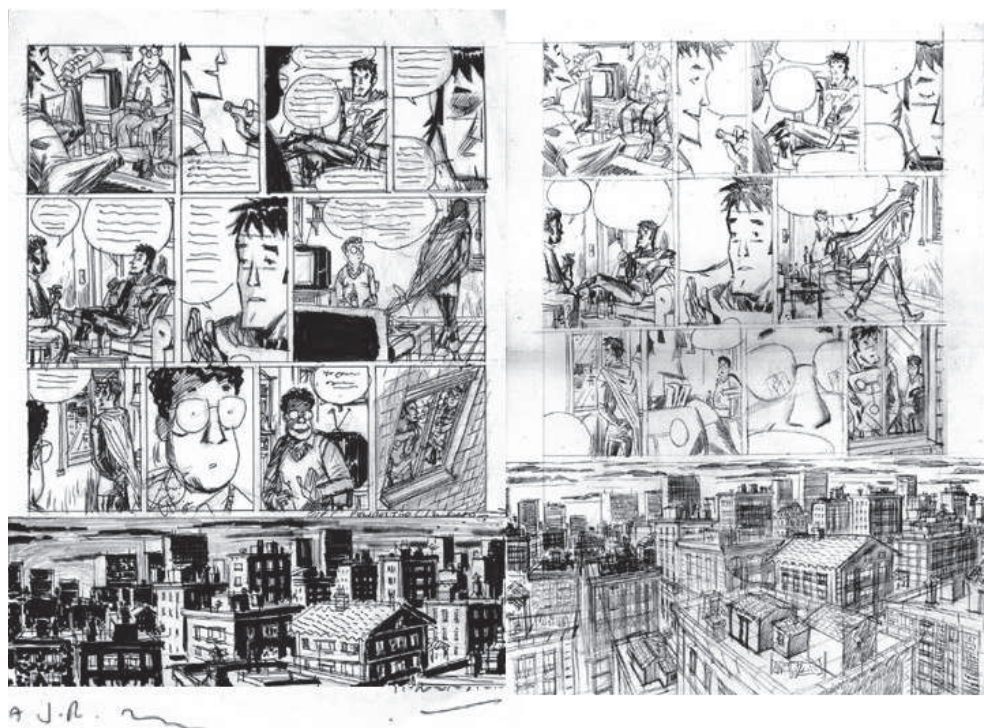
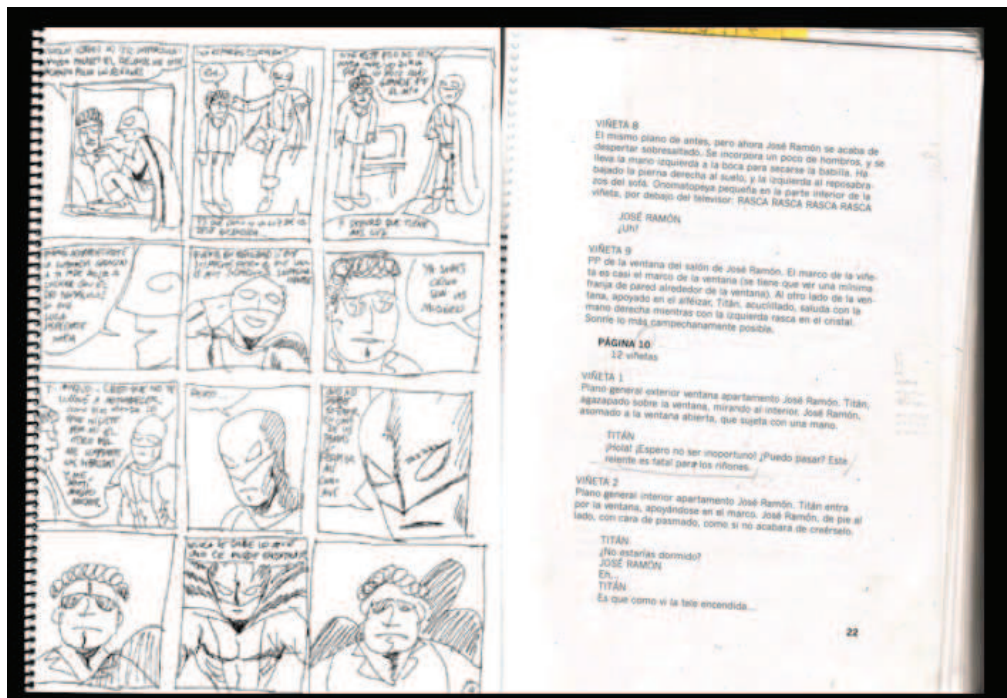
Lo primero que abordé cuando comencé a trabajar en *El vecino* fue el diseño de los personajes principales, como suelo hacer con cualquier nuevo cómic. Para el personaje de Javier/Titán, elegí rasgos angulares y atléticos para destacar su apariencia «superheroica», pero a la vez también un

¹ Harold Bloom, *The Anxiety of the Influence. A Theory of Poetry*. Londres, Oxford University Press, 1975.

Santiago *dibuja* la página, garabateada en un croquis, para dividir la acción en viñetas y explorar el posible diseño de página. Sobre esos croquis va improvisando los diálogos de los personajes. Sólo después de haber «dibujado» la historia completa en esos croquis de monigotes y bocetos rápidos, escribe en el ordenador el guión técnico donde describe la acción y diálogos de cada viñeta. Con el tiempo,

Santiago ha ido reduciendo esa descripción de cada viñeta para dejarme una mayor libertad a la hora de dibujar y no constreñir la lógica visual del dibujo.

Con ese guión técnico delante mía, dibujo mis propios bocetos en pequeños desgloses para diseñar la página, la planificación y la composición de cada viñeta. Esta fase es fundamental pues es aquí donde se decide la narración visual, y con ello el tono que percibirá el lector, la voz narrativa de la obra. El ritmo de lectura puede controlarse mediante la composición de cada viñeta y el diseño global de las páginas, cambiando el tamaño relativo de unas viñetas en relación a las otras, y decidiendo su distribución a lo largo de la página. Como indica Varillas, «la forma, el tamaño y el número de las mismas influyen en el proceso de lectura de la página y de la viñeta en sí»². Después dibujo un boceto más detallado de la página al tamaño real al que será impresa. En esta fase cuido especialmente la planificación, el tipo de *plano* que el dibujante escoge en cada viñeta y que alude a la distancia a la que el lector ve al personaje. Se trata de un recurso narrativo que el cómic tiene en común con el cine, incluso en la denominación de las diferentes clases de plano: *plano general*, que muestra la situación de las figuras en el escenario o paisaje, y donde los personajes suelen aparecer pequeños o «insignificantes» respecto al fondo; *plano entero*, que encuadra la figura completa, cuya cabeza y pies marcarían la imagen visible; *plano americano*, en el que el espectador ve la figura de rodillas para arriba, aproximadamente; *plano*



² Rubén Varillas, *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio, 2009, p. 225. Cursivas del autor.

medio, que muestra a los personajes de cintura hacia arriba; *primer plano*, que encuadra el rostro del personaje, habitualmente de los hombros para arriba; *primerísimo primer plano*, que es una imagen muy cercana del rostro, normalmente entre la boca y las cejas; *plano detalle*, que destaca una acción concreta sin mostrar la figura entera del personaje que la realiza, normalmente para que dicha acción no pase desapercibida (mano guardando algo en un bolsillo o empuñando un arma, mano abriendo o cerrando una puerta, pies andando, etc.). La combinación de diferentes planos en la página, por supuesto, también contribuye a expresar emociones, transmitir sensaciones y articular en general la narración. Así, por ejemplo, el plano general se usa con un efecto bien descriptivo o bien dramático, para expresar en este último caso soledad, aislamiento, pequeñez del ser humano en la «inmensidad» del mundo o su entorno, etc. El primer plano y el primerísimo primer plano suelen usarse bien para describir los rasgos de un personaje al que queremos presentar o bien para expresar claramente sus emociones, pues estos planos cercanos denotan una mayor intimidad.

Por último realizo los lápices finales en papel de dibujo, a mayor tamaño que en el que se imprimirá el cómic, normalmente al 120%. Después entinto usando pincel (normalmente de la marca Windsor & Newton, serie Marta Kolinsky, números 2 y 3) y plumilla de diversos tipos, con tinta china. La mayor parte del primer volumen de *El vecino* está entintado a pincel, aunque esto cambiaría en volúmenes posteriores. Después de entintar escaneo y coloreo digitalmente las páginas con Photoshop. Yo dibujo manualmente, sobre papel, y no mediante una tableta gráfica, como hacen ahora muchos dibujantes. Personalmente me sigue gustando el resultado tradicional en esa fase del dibujo. Sólo empleo el ordenador para colorear y preparar la página final para imprenta.

Días oscuros

En 2007 publicamos el segundo volumen de *El vecino*. Queríamos cambiar el tono para que la historia no fuera predecible y sorprender al lector, así que en este segundo capítulo el tono de comedia de situación del primero ha desaparecido. La historia se vuelve más dramática y sombría, y quise que mi dibujo reflejara el tono del guión de Santiago. De ahí que probara un nuevo estilo gráfico, más crudo y sucio, más como de garabato suelto. A diferencia del primer tomo, entinté la mayoría de *El vecino 2* con plumilla: si cambias las herramientas, cambias el aspecto del dibujo final.

En *El vecino 2* (Astiberri, 2007) tuve que diseñar nuevos personajes, y rediseñar a Javier para darle su nuevo *look*. En este volumen Javier ha desaparecido para sus amigos, que de hecho se pasan toda la historia tratando de localizarle; en realidad Javier ha dejado su trabajo y ha terminado viviendo en la calle como un mendigo. En su rediseño también decidí homenajear al protagonista de un cómic que influyó en nosotros para este segundo *Vecino*, en concreto la cazadora que llevaba Matt



Murdock en el extraordinario *Daredevil: Born Again* (1986), de Frank Miller y David Mazzucchelli. En la calle Javier conocerá a otros sin techo, como Martín, para cuyo diseño me inspiré en un libro que me dio Santiago con fotografías de gente real que vive en la calle, *Pobreza y mendicidad* (Atiza, 2004), de Santi Ochoa.

Juan es otro personaje nuevo, un antiguo novio de Lola con el que ella ha vuelto a salir. Para modelar su imagen usé fotografías del actor Matthew Fox. Por entonces para nosotros era casi desconocido, porque solo se habían emitido unos pocos episodios de la serie televisiva *Perdidos*, y creímos que, ejem, no sería un gran éxito. Otro nuevo personaje para *El vecino 2* es Mónica, una prostituta, y el modelo que usamos de referencia fue precisamente una prostituta del cine: la que encarnaba la maravillosa Giulietta Masina en *Las noches de Cabiria* (1957), una película de Federico Fellini que nos encanta.

Como decía antes, buscar la inspiración en la realidad puede ayudarte a dar una textura más rica al cómic. Una buena parte de la historia de *El vecino 2* tiene lugar en el lugar donde viven los mendigos, y para idear ese entorno nos inspiramos en el documental *Dark Days* (2000), dirigido por Marc Singer. *Dark Days* documenta la vida de *homeless* en los túneles abandonados del metro de Nueva York, el llamado Freedom Tunnel. Esas chabolas en el metro neoyorquino ya no existen, pues hace años que los sin techo fueron realojados, pero a nosotros nos sirvieron para inspirarnos. Hay una secuencia de *El vecino 2* en la que vemos por primera vez los túneles donde viven los sin techo, inspirada directamente en el comienzo de *Dark Days*. En ella seguimos a uno de nuestros mendigos, Martín, caminando hacia su «hogar» en los túneles del metro. Decidí ampliar el primer diseño con más viñetas para que a Martín le llevara más «tiempo» llegar a las chabolas del metro. En el cómic, *el espacio es tiempo*: cuando leemos una historieta captamos el tiempo «espacialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma



cosa»³. También realicé algunos cambios finales en esta secuencia para mejorar el diseño y guiar más eficazmente el ojo del lector a través de la página.



Simplificar elementos es normalmente bueno en el cómic, y eso hice en bastantes páginas de *El vecino 2*, particularmente en los fondos. En ésta de abajo en concreto, el plano final de la gran viñeta es diferente.

José Ramón intenta llamar a su amigo, Javier/ Titán, al que hace muchos días que no ve, que no parece reconocerle y se marcha volando. El lector no puede ver el vuelo de Titán porque eso es un dogma en *El vecino*, como dije antes: no mostrar nunca el uso de sus superpoderes. En la página final dibujé a José Ramón más pequeño, prácticamente diminuto, para sugerir su desolación mientras ve impotente cómo su amigo se va volando sin haberle hecho caso. También simplifiqué el fondo de edificios,



³ Scott McCloud, *Entender el cómic. El arte invisible*, traducción de Enrique S. Abulí, Bilbao, Astiberri, 2005, p. 100. Román Gubern también indica que «las estructuras temporales de montaje están indisolublemente ligadas a las estructuras espaciales», unas relaciones a las que dedicó varias páginas de su estudio *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Edicions 62, 1972, pp. 170 y ss.

haciéndolo más geométrico y dejándolo en silueta negra para no distraer al lector. El «hueco» en la mitad del *skyline* parece sugerir una columna en el aire, como si fuera la estela del vuelo de Titán.

Rostros

En *El vecino 3* (Astiberri, 2009) quisimos introducir un nuevo cambio de tono, una suerte de mezcla entre el humor del primer volumen y el drama del segundo. También decidimos cambiar el formato de publicación desde el álbum francobelga de los dos primeros tomos a un tamaño más pequeño, muy asociado hoy a la novela gráfica contemporánea, porque creímos que ese formato reducido resultaba más íntimo para el lector. Hace diez o quince años el autor sólo podía elegir entre dos o tres formatos para su cómic, que eran muy rígidos y estandarizados hasta el punto incluso de determinar el número exacto de páginas (por ejemplo, 46-48 páginas en los álbumes de cómic francobelga). Pero desde la década pasada, gracias al triunfo de la novela gráfica en librerías generales, que por cierto ha ampliado notablemente el mercado de lectores de cómic, el autor puede elegir el formato que encaja mejor con el tono de tu historia. Y puede hacerlo tanto en las medidas del libro como en el número final de páginas, ahora abierto a las necesidades de cada historia, tal como sucede en la literatura.

Una fuente de inspiración importante para *El vecino 3* fue *Faces* (1968), una película dirigida por John Cassavetes que nos fascina. También introdujimos un nuevo personaje, un ejecutivo sin nombre de una corporación, que diseñé inspirándome en el aspecto del actor John Marley en *Faces*. El argumento de esta película de Cassavetes es, sin embargo, muy diferente de *El vecino 3*. Lo que quisimos fue trasladar al lenguaje de los cómics la manera peculiar en que está narrada *Faces*.

Faces es una película experimental para adultos sobre maridos, esposas y amantes. La separación entre las escenas es deliberadamente confusa; la cámara tiende a permanecer cerca de los actores, a menudo con primeros planos, y hay súbitos



cambios de escenario sin planos generales que no permiten a la audiencia saber dónde están los personajes. De manera parecida, durante los primeros treinta o cuarenta minutos del filme el espectador no sabe las relaciones entre los personajes porque no son presentados, a diferencia de lo que sucedería en una película convencional. La película arranca *in medias res* y durante un buen rato el espectador se pregunta continuamente qué está sucediendo y cuáles son los vínculos entre los personajes; si son amigos, parientes o amantes. Gradualmente, el espectador empieza a entender conforme la película avanza, y toma conciencia de que está asistiendo a la etapa final de la desintegración de un matrimonio. Pero para comprenderlo se le requiere una participación activa, imaginando la información que la película ha omitido, las relaciones entre los personajes y el significado de sus comportamientos.

Este último fue el efecto que quisimos darle a la narración de *El Vecino 3*, en donde además, al tratarse de un cómic, la elipsis entre viñetas es fundamental. Intentamos lograr dicho efecto a través de varias estrategias narrativas: primero, usando planos medios y algunos primeros planos, siempre en viñetas regulares de pequeño tamaño en las que no había demasiado espacio para representar el escenario. Segundo, cambiando de escena en mitad de la página. En un cómic convencional se cambia de escena normalmente al final de una tira o al final de la página; en *El vecino 3* eso *no* sucede prácticamente nunca. Tercero, empleando el mismo diseño en todo el libro. Todas las

páginas presentan nueve viñetas del mismo tamaño exacto, de modo que el tamaño de cada viñeta no funciona como énfasis emocional para el lector puesto que no se modifica jamás.

Aunque pueda parecerlo en un primer vistazo, la retícula de viñetas de *El vecino 3* no es como la de *Watchmen* (1986-1987), el célebre cómic de Alan Moore y Dave Gibbons.

Porque en *Watchmen* sí hay variaciones puntuales en la retícula base (de nueve viñetas en cada página en principio, con tres tiras de tres viñetas⁴), variaciones que llaman la atención justamente sobre el hecho de que *hay* un diseño, una retícula modelo que se utiliza recurrentemente. En *El vecino 3* no hay variación alguna: todas las viñetas son del mismo tamaño, y por tanto el diseño permanece invisible al lector.



Nuestra intención final era provocar en el lector un sentimiento de desconcierto y confusión, para implicarle más en la historia sin darle demasiadas pistas sobre las emociones de los personajes. Por la misma razón dibujé este tercer volumen en blanco y negro, a diferencia de los dos primeros, precisamente porque el color podría dar al lector demasiadas pistas emocionales. Un elemento expresivo adicional fue la introducción ocasional de un único color, un tono rojo para colorear el disfraz de Titán cuando éste aparecía en la acción. De este modo sugeríamos la diferencia entre la «realidad» de la historia y la fantasía —la ficción que el superhéroe significa—, pero también, tal vez, los dos planos que sustentan la identidad del sujeto: sus fantasías frente a la realidad de lo que es⁵.

Finalmente, y para una mayor neutralidad emocional, dibujé todo con una línea regular de plumilla, sin demasiadas variaciones de grosor en el trazo. Hace poco descubrí un

⁴ El dibujante británico Dave Gibbons se inspiró en varias fuentes a la hora de concebir el diseño y planificación de *Watchmen*. Gibbons ha explicado que se inspiró en el *Spiderman* de Steve Ditko de los sesenta y en las historietas bélicas de Harvey Kurtzman de los cincuenta, entre otros cómics. De estas últimas tomó sus retículas férreas y la idea de «tener un grupo de imágenes con un mismo punto de vista y elementos moviéndose dentro de ellas, y a la inversa, mover una figura a través de un paisaje cambiante». Entrevistado en Mark Salisbury, *Writers on Comics Scriptwriting*, Londres, Titan Books, 1999, p. 77.

⁵ Como indica Žižek, la «realidad», la densidad característica de lo que experimentamos como real, se apoya en una *multitud inconsistente de fantasías*. «Es esta multiplicidad la que crea el efecto de densidad impenetrable que experimentamos como “realidad”», escribe Žižek. «*El soporte fantasmático de la realidad es en sí mismo necesariamente múltiple e inconsistente*». Véase Slavoj Žižek, *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, traducción de Ramon Vilà Vernis, Barcelona, Debate, 2006, p. 173.

concepto que encaja en este último recurso formal. Se llama *dumb line*, «línea tonta», un concepto del dibujante David Mazzucchelli según el cual la «línea tonta» es aquella que no «sabe» qué está describiendo porque no varía su grosor siguiendo las formas y texturas de aquello a lo que da forma⁶. Así que tal vez podríamos denominar «línea lista» a aquella, más tradicional, en la que el dibujante modula su grosor según la forma de lo que está representando en cada momento.

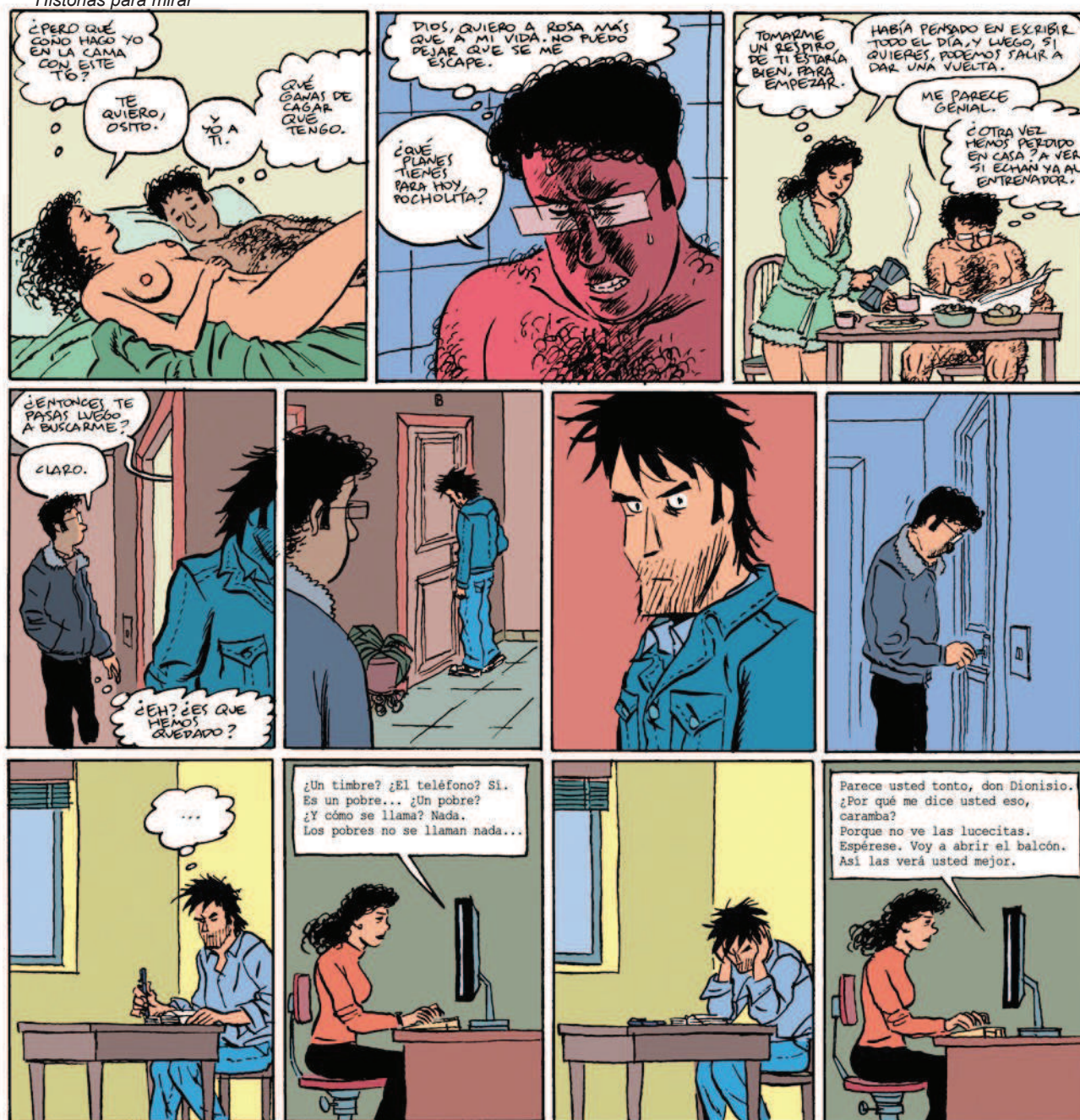


Por otro lado, los cómics no tienen por qué imitar a la realidad. El cómic es dibujo, y el dibujo es maleable, flexible. Por eso es posible cambiar de estilo gráfico, incluso en la misma página. Por ejemplo, para sugerir sin usar una sola palabra que un personaje de la historia ha madurado.

Short cuts

Santiago García y yo hemos realizado también bastantes historietas breves de *El Vecino*, publicadas en revistas como *El Manglar* o *Nosotros Somos Los Muertos*. En ellas hemos jugado con las convenciones, formatos y recursos formales del cómic. En una de ellas, por ejemplo, narramos una historia completa como si fueran tiras diarias y dominicales de prensa, un formato hoy en extinción pero que tuvo su edad dorada en la primera mitad del siglo XX. En otra jugamos con el contraste entre las viñetas diminutas de la primera página y la *splash page* (página dominada total o parcialmente por una sola imagen) que venía a continuación. En otra historieta, en fin, el principal recurso formal fue la oposición entre lo que decían los personajes y lo

⁶ El concepto de *dumb line* lo explica el historietista Dash Shaw, antiguo alumno de David Mazzucchelli en la School of Visual Arts de Nueva York, en una entrevista de Brian Heater, «Interview: Dash Shaw», *The Daily Cross Hatch*, 2008, disponible on line en <http://thedailycrosshatch.com/2008/10/15/interview-dash-shaw-pt-1-of-3/>.



que pensaban realmente, expresando esto último mediante globos de pensamiento. El globo de pensamiento, actualmente en desuso, es un recurso formal del cómic muy original que permite una exposición directa de lo que piensa el personaje⁷.

Historias recientes en solitario

En 2009 comencé a colaborar con tiras y viñetas *El Estafador.com*, una revista digital de humor gráfico cofundada por los dibujantes españoles Javierrojo, Juanjo Sáez y yo mismo. En cada número, semanal, había un tema común que cada dibujante desarrollaba a su gusto. Al tratarse de cómic digital, un *medio* literalmente diferente al cómic impreso, intenté aprovechar las ventajas del soporte para reforzar los gags de las tiras; por ejemplo, diseñando la tira en sentido vertical de modo que el lector tenga que usar el *scroll* del teclado antes de descubrir el final en la parte inferior de la pantalla, que no puede ver desde un primer momento.

⁷ Un análisis histórico del uso del globo de pensamiento en Pepo Pérez, «El discurso interior en los cómics de Frank Miller», *Ítaca* vol. 1, nº 3, 2013, pp. 97-147. Véanse particularmente las pp. 97-112. Disponible *on line* en <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/26849>.

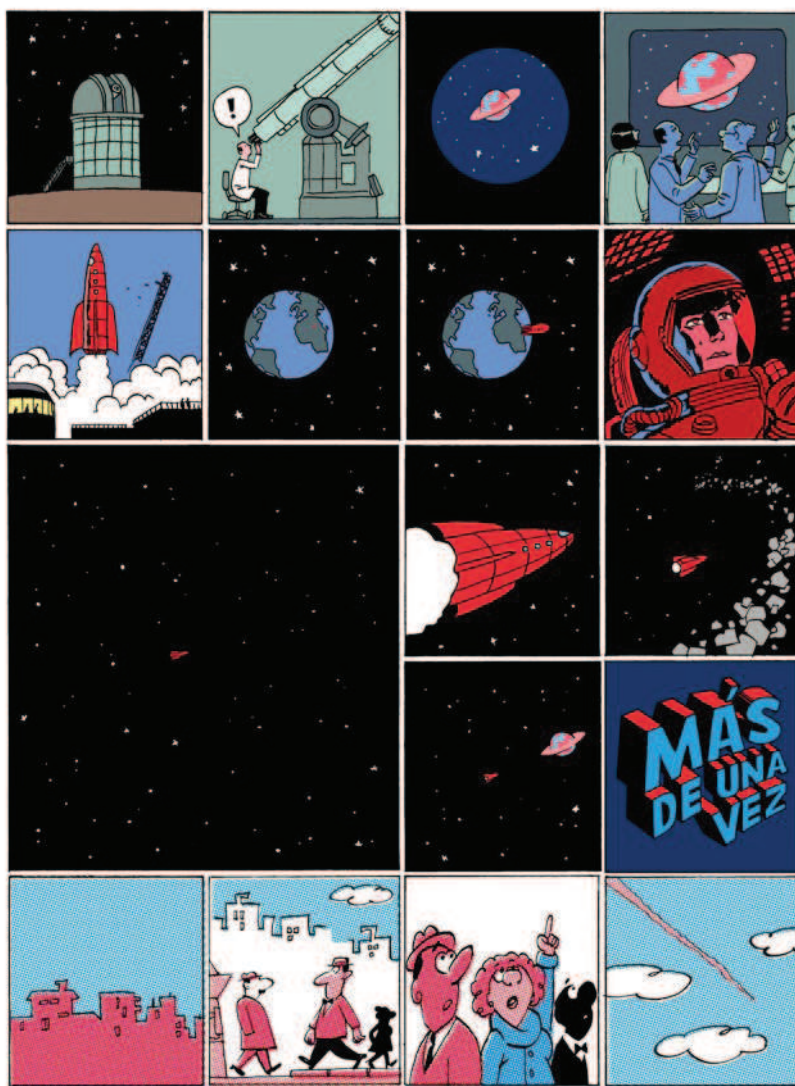
Por su parte, «Más de una vez» es un cómic de cuatro páginas que realicé para el libro colectivo *Mentiroso Mentiroso* (Warner / Astiberri, 2008), que acompañaba al disco homónimo de Iván Ferreiro⁸. Normalmente yo también «dibujo» el guión; me refiero a que no escribo nada antes de garabatear el diseño de página; de este modo concibo la historia dibujando. Al fin y al cabo se trata de cómic, no de prosa literaria. En este caso comencé con una idea simple: visitar una conocida mitología de cómics, la de un icono popular como Superman, pero desde una perspectiva diferente, digamos metatextual y sociopolítica. Usé viñetas muy pequeñas porque solo disponía de cuatro páginas en el libro, y necesitaba cierto espacio para contar la historia. Así que la comprimí en cuatro páginas con estas viñetas diminutas. En el diseño decidí emplear el mismo tamaño de las viñetas para sugerir un ritmo regular y persistente, pero introduciendo al menos una gran viñeta en cada página para no resultar

monótono y generar cierto espacio plástico en la página. Es un recurso formal que el historietista estadounidense Chris Ware ha desarrollado en sus cómics, y que de hecho he aprendido de él. Tiendo a pensar en el cómic más en términos de *diseño gráfico* que de dibujo; el dibujo viene siempre después del diseño.

Puesto que en esta historia tenía que manejar viñetas pequeñas, el estilo gráfico del dibujo debía ser simple para que fuera legible; de ahí que fuera sumamente sintético e icónico. También usé dos estilos diferentes para representar los dos mundos que aparecen en la historia, uno «realista» y otro más «de cómic», este último claramente metalingüístico en la medida en que se remite a tebeos infantiles (de la editorial española Bruguera, para ser concretos). Por último, decidí que la historieta sería completamente muda, así que no usé ni una sola palabra.

Encrucijadas

Actualmente estoy trabajando en varios libros. Uno de ellos es el libro donde voy a publicar la tesis doctoral sobre los cómics y películas de Frank Miller que defendí en 2012 en la Facultad de Bellas Artes de Málaga. También estoy realizando *El vecino 4*, de nuevo junto a Santiago García. Como ya sucedió en los volúmenes previos, seguimos explorando el significado social e ideológico de los clichés del género de superhéroes y, a la vez, introduciendo elementos personales en la historia, no siempre de manera totalmente consciente.



⁸ La historieta puede leerse completa en mi blog. Pepo Pérez, «Más de una vez», *Es muy de cómic*, 2010, disponible online en <http://pepoperez.blogspot.com.es/2010/01/mas-de-una-vez.html>.

Memorias de un periodista es un libro que estoy haciendo en colaboración con un periodista español cuyo nombre prefiero no revelar de momento. Puesto que él no es un guionista de cómics, me envía un texto literario que yo convierto en viñetas de cómic muy libremente. En esta novela gráfica, una memoria personal del mencionado periodista, estoy jugando con metáforas visuales y el contraste entre el texto y el significado alegórico de los dibujos e incluso del propio diseño de página. Finalmente, estoy trabajando también en un libro en solitario, un ensayo gráfico sobre los tiempos que vivimos, sobre la crisis financiera y particularmente su impacto socioeconómico en España. El proyecto se titula provisionalmente *La crisis según / Los 15 Mandamientos*, y espero publicarlo a finales de este año.

De modo que aquí estoy, en 2014, con diversos proyectos y temas personales para expresar en mis cómics. La moraleja es obvia: cuando uno duda ante una encrucijada lo mejor es seguir andando, porque el camino se hace, efectivamente, andando. Sólo perdiéndose por el camino uno encuentra qué quiere hacer realmente en su trayectoria artística, personal o laboral, y cuáles son sus temas personales, sus preferencias e intereses. En definitiva, lo que para uno es importante en esta vida.

